





# Aladdins Welt der Wunder

## Bedienungsanleitung






*Liebe Eltern,*

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **V.Smile™ Reihe** gekauft. Unsere **V.Smile™** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile™** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

*Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.*

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

# EINLEITUNG

Begleite Aladdin bei einem aufregenden Abenteuer, bis er das Herz der Prinzessin Jasmin gewinnt. Auf der Suche nach Jasmin benötigt Aladdin Hilfe, um die spannenden Herausforderungen zu bestehen. Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Buchstabieren, Zahlen und Zählen sowie Mathematik, Zahlen-Folge und logisches Denken Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

# INHALT DER PACKUNG

- V.Smile™ Lernspiel Disneys Aladdin “Aladdins Welt der Wunder“
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

### Warn- und Sicherheitshinweise:

**Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.**

**Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.**

# ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile™ Lernspielkassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über die **V.Smile™ Lernkonsole** mit Strom versorgt.

# SPIELBEGINN

## AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/ Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.




## 1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Aladdin bei vier aufregenden Abenteuerspielen und zwei Mini-Spielen. Dabei haben Sie die Möglichkeit, die Lernabenteuer als Abenteuerspiel oder als Einzelspiel zu spielen.



Abenteuerspiel: Im Abenteuerspiel führt Sie Aladdin nacheinander durch die vier Spiele.

Einzelspiel: Hier können Sie individuell die vier Abenteuerspiele auswählen.



Weiter: Drücken Sie auf “Weiter”, um ein bereits angefangenes Abenteuerspiel fortzusetzen.

Neues Spiel: Drücken Sie auf “Neues Spiel”, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

### Abenteuerspiel

Wenn Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Um das Abenteuer an der Stelle fortzusetzen, an der Sie es beendet haben, schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels “Weiter”.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette in der **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** nicht unterbrochen wird.

### Einzelspiel

Im Menü Einzelspiel können Sie je nach Wunsch eines der Abenteuerspiele auswählen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.

## 2. Lernspiele

Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel.

## 3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um zwischen Musik (Ein/Aus) und den Leben (normal/unendlich) zu wählen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad auf das **OK-Zeichen** ✔ und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.




# Auswahl der Spielmöglichkeiten

Im Lernabenteuer und in den Lernspielen können Sie zwischen zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen.

Im Abenteuerspiel, Einzelspiel und in den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der V.Smile™ Lernkonsole mit einem zweiten Joystick spielbar.

Zur Bestätigung Ihrer vorgenommenen Einstellungen drücken Sie die **OK-Taste**, um mit dem Spiel zu beginnen.

## Spielstart

- Für den Modus “Lernabenteuer” wählen Sie bitte das Feld “**Lernabenteuer**” aus.
- Für den Modus “Lernspiele” wählen Sie bitte das Feld “**Lernspiele**” aus.

# ZUSATZFUNKTIONEN

## Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

## Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, bewegen Sie den Joystick/Joypad auf ✓. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

## Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit ✓ beantworten. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt.



Wählen Sie ✓, um das Spiel zu beenden oder ✗, um das Spiel fortzusetzen.

# SPIELE

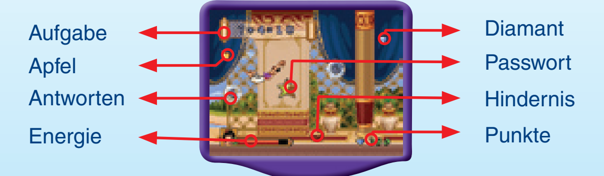
## Lerninhalte

| **Lernabenteuer** | | **Lerninhalt**: |
|---|---|---|
| Spiel 1 | Agrabahs Bazar | Buchstaben und Buchstabieren |
| Spiel 2 | Höhle der Wunder | Zahlen-Muster |
| Mini-Spiel | Die Flucht | Hand-Auge-Koordination; räumliches Denken |
| Spiel 3 | Fliegender Teppich | Wortschatz |
| Spiel 4 | Der Palast | Mathematik |
| Mini-Spiel | Rettung der Prinzessin | Zuordnung |

| **Lernspiele** | | **Lerninhalt:** |
|---|---|---|
| Spiel 1 | Mathe-Maschine | Rechnen |
| Spiel 2 | Magische Blöcke | Mathematik |
| Spiel 3 | Buchstaben-Genie | Buchstabieren |
| Spiel 4 | Sultans Spielzeug | Maße und Zuordnung |

## Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads im Lernabenteuer

| | |
|---|---|
| ( ← ) | nach links gehen oder eine Kiste nach links verschieben |
| ( → ) | nach rechts gehen oder eine Kiste nach rechts verschieben |
| ( ↑ ) | auf ein Seil oder Säule hinauf klettern |
| ( ↓ ) | hin hocken/kauern oder nach unten rutschen bei einem Seil oder Säule |
| **OK-Taste** | nach oben springen |
| ( ← ) + **OK-Taste** | nach oben und links springen |
| ( → ) + **OK-Taste** | nach oben und rechts springen |
| ( ↑ ) + **OK-Taste** | nach links rollen |
| ( ↓ ) + **OK-Taste** | nach rechts rollen |




| | |
|---|---|
| Aufgabe | Hier wird die momentane Aufgabe angezeigt. |
| Antworten | Es werden verschiedene Antwortmöglichkeiten angeboten; um das Passwort zu bekommen, muss die richtige Antwort gewählt werden. |
| Passwort | Nach einer bestimmten Anzahl von richtig gelösten Aufgaben erhält man ein Passwort, um weiterzukommen. |
| Apfel | Um zusätzlich Punkte zu bekommen, können die Äpfel eingesammelt werden. |
| Diamant | Durch das Einsammeln der Diamanten bekommt man Extra-Punkte. |
| Hindernisse | Bei Berrührungen der Hindernisse verliert Aladdin Energie. |
| Punkte | Hier wird der aktuelle Punktestand angezeigt. |

## Lernabenteuer – Abenteuerspiele

### Spiel 1: Agrabahs Bazar

#### Spielverlauf



Aladdins Abenteuer beginnt auf dem Bazar von Agrabah. Hilf Aladdin die magischen Blasen mit den Buchstaben zu fangen, welche die angezeigten Wörter vervollständigen. Durch das Einsammeln der richtigen Buchstaben wird jeweils ein fehlender Teil des benötigten Passworts ersetzt. Insgesamt braucht Aladdin 3 Passwörter, um wieder aus dem Bazar zu kommen.

**Lerninhalte:** Buchstaben und Buchstabieren



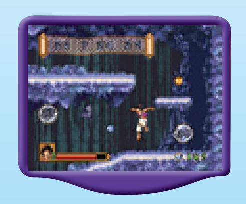
Leicht: Es fehlen Buchstaben in einfachen Wörtern

Schwer: Es fehlen Buchstaben in schwierigen Wörtern

## Spiel 2: Höhle der Wunder

### Spielverlauf

In der Höhle der Wunder verstecken sich gefährliche Hindernisse. Sammle mit Aladdin die richtige Blase, um die angezeigte Zahlen-Reihe zu vervollständigen. Beim Einsammeln wird ein fehlender Teil des Passwortes ersetzt. Insgesamt benötigt Aladdin 3 Passwörter, um die Höhle der Wunder verlassen zu können.



**Lerninhalt:** Zahlen-Muster



Leicht: Zahlen-Muster im Zahlenraum von 1 bis 50 werden gesucht



Schwer: Zahlen-Muster im Zahlenraum von 50 bis 99 werden gesucht

## Mini-Spiel: Die Flucht

### Spielverlauf

Abu hat versucht eine Lampe des verbotenen Schatzes zu stehlen und die Höhle der Wunder stürzt über Aladdin und Abu ein. Steure den fliegenden Teppich von Aladdin durch die Ringe, um aus der Höhle zu gelangen. Sammle während des Flugs so viele Edelsteine wie möglich ein. Die Edelsteine, die einzusammeln sind, werden am oberen Bildschirmrand angezeigt.



**Lerninhalt:** Musik



Leicht: langsamere Geschwindigkeit beim Fliegen

Schwer: schnellere Geschwindigkeit beim Fliegen

## 3. Spiel: Fliegender Teppich

### Spielverlauf



Durch die Hilfe des Flaschengeistes wird Aladdin zu einem Prinzen. Begleite Aladdin und Jasmin bei ihrem romantischen Flug auf dem fliegenden Teppich. Hilf ihnen während ihres Fluges die gesuchten Bilder zu den angezeigten Wörter, zu finden.

Bewege den Joystick/Joypad nach rechts, um schneller zu fliegen oder nach links, um langsamer zu fliegen.

**Lerninhalt:** Wortschatz

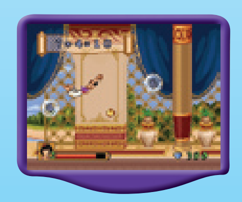
Leicht: einfache Wörter



Schwer: schwierige Wörter

## 4. Spiel: Der Palast

### Spielverlauf



Jasmin wurde vom Großwesir Dschafar entführt. Aladdin muss verschiedene Räume im Palast durchsuchen, um Jasmin zu finden. Sammle die richtige Zahl zu der angezeigten Mathe-Aufgabe ein, um so die benötigten Passwörter zu bekommen.

Tipp: Wenn ein Haltegriff vorhanden ist, kann Aladdin hochspringen, sich daran festhalten und durch die Luft schwingen.

**Lerninhalt:** Mathematik

Leicht: Addition



Schwer: Addition und Subtraktion

## Mini-Spiel: Rettung der Prinzessin

### Spielverlauf



Um die Prinzessin zu retten, muss Aladdin gegen Dschafar kämpfen! Beobachte die wechselnden Objekte in Dschafars Mund. Wenn ein Objekt zu der, oben am Bildschirmrand, angezeigten Kategorie passt, drücke auf die **OK-Taste**, um einen Apfel auf Dschafars Mund zu werfen. Damit erhält man den Gegenstand. Vorsicht! Bei einer falschen Antwort wird Dschafar immer stärker.

**Lerninhalt:** Zuordnung



Leicht: Zuordnung von einfachen Gegenständen

Schwer: Zuordnung von schwierigen Gegenständen

# LERNSPIELE

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Die verschiedenen Lernspiele sind: Mathe-Maschine, Magische Blöcke, Buchstaben-Genie und Sultans Spielzeug. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

## Lernspiel 1: Mathe-Maschine

### Spielverlauf



Spiel ein Spiel mit Dschinnies Mathe-Maschine! Drück auf die **OK-Taste**, wenn die Zahl erscheint, welche die richtige Lösung für die angezeigte Mathe-Aufgabe ist. Drück auf die farbigen Tasten am Joystick/Joypad, um die Lichter blinken zu lassen.

**Hinweis:** Bewege den Joystick/Joypad, um die Zahlen weiter zu blättern

**Lerninhalt:** Mathematik



Leicht: Addition mit zwei Summanden

Schwer: Addition mit drei Summanden

## Lernspiel 2: Magische Blöcke

### Spielverlauf

Die herab fallenden Zahlen müssen so zusammen gefügt werden, dass sie die gesuchte Zahl auf dem Bildschirm ergeben. Die Zahlen können mit Hilfe des Joysticks/ Joypads so gesteuert werden, dass sie aufeinander oder nebeneinander fallen. Es können auch mehr als zwei Zahlen zusammen gefügt werden, bis die gesuchte Summe erreicht ist.



Die Zahlen-Blöcke sollten nicht die obere Decke berühren, da sonst das Spiel vorbei ist. Durch Drücken der farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad kann eine Pause während des Spiels eingelegt werden. Durch nochmaliges Drücken wird das Spiel fortgesetzt.

**Lerninhalt:** Mathematik



Leicht: Zahlen fallen langsam herab

Schwer: Zahlen fallen schnell herab

## Lernspiel 3: Buchstaben-Genie

### Spielverlauf

Die Blasen am oberen Bildschirmrand zeigen ein Bild und das geschriebene Wort dazu. Allerdings hat sich ein Buchstabe eingeschlichen, welcher nicht zu dem Wort gehört. Finde, durch Bewegen des Joysticks/ Joypads, den fehlerhaften Buchstaben und drück auf die **OK-Taste**, um die Auswahl zu bestätigen. Pass auf, dass die Ballons nicht Dschinnies Kopf berühren.



Tipp: Durch Drücken der farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad verändert sich die Farbe der Ballons.

**Lerninhalt:** Buchstabieren



Leicht: Finden des falschen Buchstabens in einfachen Wörtern. Die Buchstaben fallen langsam herunter



Schwer: Finden des falschen Buchstabens in schwierigen Wörtern. Die Buchstaben fallen schneller herunter

## Lernspiel 4: Sultans Spielzeug

### Spielverlauf

Lass uns mit den Spielsachen des Sultans spielen! Jedes angezeigte Spielzeug hat eine Zahl, welche seine Höhe anzeigt. Staple die Spielsachen aufeinander, bis sie die richtige Höhe erreichen. Bewege den Joystick/Joypad, um Dschinnies Hand zu bewegen und um ein Spielzeug auszuwählen. Das ausgewählte Spielzeug soll dann, durch Drücken der **OK-Taste**, auf der Matte abgestellt werden.



**Lerninhalte:** Maße und Zuordnung



Leicht: Die gesuchte Höhe bewegt sich im Zahlen-Bereich von 9 bis 14



Schwer: Die gesuchte Höhe bewegt sich im Zahlen-Bereich von 15 bis 20

# PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

# EMPFEHLUNG

Wir von VTech® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der V.Smile™ Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

# PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die V.Smile™ Lernkonsole/Pocket zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der V.Smile™ Lernkonsole/Pocket führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die V.Smile™ Lernkonsole/Pocket weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur V.Smile™ Lernkonsole/Pocket (Entfernen von Batterien und Netzteil).

## HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von VTech® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

## Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

**VTech®** Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

-Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer

-Beschreibung des Problems

-Kaufdatum

## Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

# Garantiekarte

**Lieber Kunde,**

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

**Absender:**

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

# Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

**VTech®** Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)







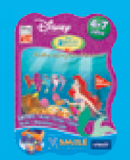
# Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!

## Kleine Lernkünstler

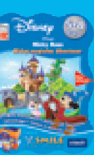
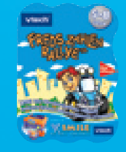





## Clevere Entdecker

## Junior Forscher


## Denk Stars




**Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...**

## Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.


Printed in China
91-02088-133-000 ㊕